Club
Nintendo
Numero 6 - 1992
SNES
Street Fighter II
SNES
F-Zero
Tips'n' tricks
NES
SMB 3
Tutti i punteggi, tutte le vostre lettere, tutte le novita' Nintendo

Nintendo

L'alta qualità garantisce la precisione della mira. Estremamente maneggevole.

SUPER NOVITA'

Per vivere grandi emozioni! Si può sparare in piedi o seduti. L'originale Nintendo Scope con garanzia solo da Linea Gig!

FUNZIONA SENZA FILO

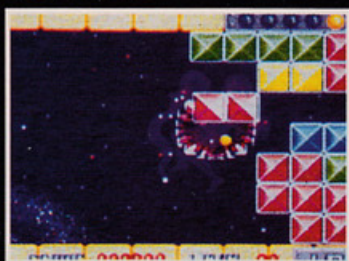
LA CONFEZIONE INCLUDE UNA CASSETTA CON 6 VIDEOGIOCHI

LazerBlazer:

1 Intercept

2 Engage

3 Confront

Blastris:

4 Blastris A

5 Blastris B

6 Mole Patrol

ECCO GLI INCREDIBILI 6 GIOCHI PER IL NINTENDO SCOPE:

LazerBlazer™ farà di te un tiratore scelto! Col tuo Nintendo Scope, dovrai difendere il pianeta da missili e navi spaziali aliene. Ti occorreranno nervi saldi ed una mira da vero esperto per avere la meglio.

1. Intercept i missili nemici mentre si dirigono verso i bersagli!
2. Engage i nemici in un autentico duello ad alta velocità che ha luogo ad altezze inimmaginabili!
3. Confront gli invasori nemici mentre cercano di atterrare sui pianeta!

Blastris™ sarà sicuramente un grande successo! In Blastris A e B, il tuo Nintendo Scope diventerà uno strumento di costruzione, e tu portai scoprire e ruotare i vari pezzi in modo da mescolarli. Mole Patrol™ è invece un esercizio di sfratto ai roditori!

4. In Blastris A, spara ai blocchi vaganti, in modo da riunirli in linee compiute.
5. In Blastris B, i cubi cadenti ruotano quando vengono colpiti.
6. Un gruppo di talpe piuttosto irascibli si e' trasferito in crateri rosa piuttosto sporchi. È ora che la Mole Patrol™ entri in azione!

Per 1000 tubi! Sono appena tornato ora ora da un avventura nel Super Mario World! Mitico! A proposito vi siete accorti che anche in Italia finalmente e' arrivato l'incredibile, inimmaginabile, strepitoso SUPERNINTENDO 16 BIT? Ma certo e sono sicuro che siete gia li intenti a giocare con questa consolle che e' davvero il massimo!

E i giochi? Che dire dei giochi per il SUPERNINTENDO? Mitici! In questo numero troverete descritti tutti quelli già disponibili: Super Soccer, Super Tennis, R Type, F Zero, Pilot Wings, Ghouls and Ghosts, Sim City e l'inimitabile Street Fighter II , la versione Super Nintendo del coin-op piú gettonato del 1991! Che dite? Un bell'inizio davvero! Ma non mi sono scordato delle altre consolle, NES 8 Bit e Game Boy, beh come potevo?

E cosi la Nintendoredazione ha recensito per voi, cari Nintendomaniaci, Mario & Yoshi e Boulder Dash per Nes e Game Boy, SuperMario Land per Game Boy . In questo scoppiettante numero troverete, poi, alcuni Tip & Tricks davvero interessanti per il vostro Super Mario 3 (Nes). Che ve ne pare? Ci sono davvero un sacco di novità! Ma per tutti i bulloni arrugginiti! Mi stavo scordando la novita piu' eclatante: da Novembre e' Linea Gig il distributore ufficiale di Nintendo in Italia e questo significa qualita' e garanzia assicurate e soprattutto la certezza di avere sempre il piu' nuovo software ufficiale Nintendo!

Bhe adesso devo scappare, perche ho un conto da saldare con un tipaccio, un certo Bowser...vi dice niente?

Ciao a tutti e che la Nintendomania sia con Voi!!!!!!

Presidente: Super Mario Direttore: Pino Marchi Responsabile editrice in Italia: Linea Gig S.p.A su autorizzazione John Fletcher, Editor in chief Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co, Ltd. Stampa: Catalyst Publishing, England. Direzione e segreteria Linea gig CLUB NINTENDO Via Volturno 3/ 12 50019 Osmannoro Firenze.

SOMMARIO

Super Nintendo

NES

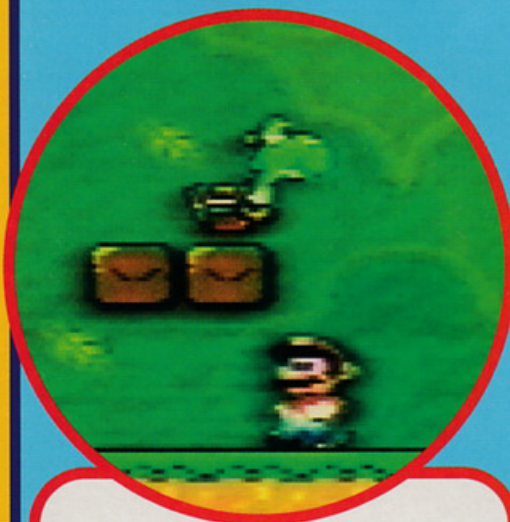
Game Boy

Tips and Tricks

NintendoManiaci

SUPER MARIO WORLD

L'idraulico più famoso del mondo è ritornato con i personaggi più conosciuti nella storia dei video-games! Era un po' di tempo che non entravano in azione ma, adesso, sono tornati per il vostro Supernintendo, in quello che è il più colorato e divertente "Super Mario" mai visto. Sarà difficile, sarà una sfida, ma soprattutto, un incredibile divertimento.

Una enorme varietà dei più ingegnosi e impegnativi livelli mai disegnati per un platform-game aspettano chiunque intraprenda questa nuovissima sfida. Ed i nostri eroi, i mitici Mario Bros, dovranno essere in gran forma per aiutare i loro amici e sconfiggere il tremendo Bowser.

LE MOSSE DELL'INCREDIBILE MARIO

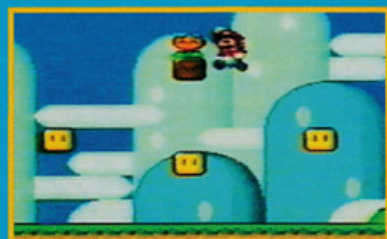
In questo gioco Mario ha moltiplicato le sue forze e le sue mosse, rimarrai stupito. Il nostro idraulico deve aver trascorso un bel po' di tempo in palestra, che ne dici?

Per utilizzare questi grandi poteri, raccogli i bonus che scoprirai nascosti nei blocchi.

Se Mario mangia il fungo come sempre crescerà di statura e acquisterà una formidabile forza.

Fire Mario può scagliare palle di fuoco per proteggersi e sconfiggere i suoi nemici. Una capacità estremamente utile per qualsiasi eroe in erba.

Metti una mano sul tuo cappello, Mario sta per prepararsi a volare mentre indossa il suo mantello ed è pronto a decollare. Ecco un bell'aiuto!

SPIN JUMP

Lo spin jump è una capacità che Mario ha dell'inizio del gioco per ottenere un effetto devastante. Usandolo può respingere i nemici più forti.

Mario può anche raccogliere e trasportare oggetti e tirarli ai nemici che avanzano verso di lui. Per non menzionare il suo talento acquatico che è stato notevolmente migliorato. Il gioco ti presenterà situazioni talmente difficili che solo sfruttando al meglio le capacità di Mario sarai in grado di superarle!

YOSHI

Yoshi merita una sezione tutta per sè, dato che in questo gioco ha una parte importante. Cerca le uova di Yoshi, rompile e salta in groppa al simpatico baby dinosauro. Mentre stai cavalcando Yoshi, tu controlli le sue azioni. Questo mitico alleato mangerà nemici e bacche e se seguirà una dieta corretta, potra' sputare palle di fuoco. Inoltre, il nostro verde amico può volare nell'aria per brevi periodi. Con tutti questi poteri Yoshi è davvero il migliore amico di Mario.

UN'OCCHIATA AL MONDO DI MARIO

Ci sono 96 incredibili livelli nella Mario land, pieni di tartarughe, missili pescecane, piante, piraha, oltre ai Koopas, ci sono tremende sorprese che ti aspettano e difficili situazioni che dovrai affrontare.

Ai Big Boo non piace essere guardati in faccia. Se tu guardi i Boo buddies scapperanno dato che sono particolarmente timidi, ma questo non vuol dire che non siano pericolosi, perciò stai attento.

I ricci di mare sono molto contenti di stare nell'acqua ma rappresentano una spinosa minaccia per chiunque ci finisca addosso. Cerca di non essere punto!

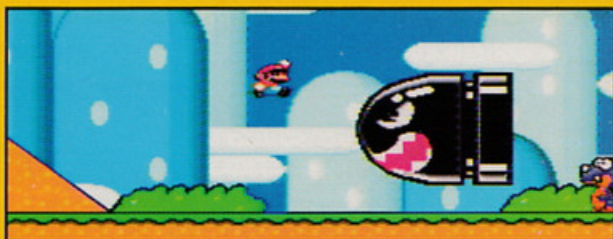
Dino-Rhino sembra un terribile nemico da sfidare ma salta sul suo dorso e non sarà più una minaccia per te. Stai attento al suo fiato di fuoco.

Chargin'Chuck non ci metterà molto a ridurti in polpette se lo infastidisci. Stai attento quando l'affronti o sarai spacciato.

I Sumo brother sono pronti ad affrontare chiunque si presenti davanti e rappresentano un problema "peso massimo". Tieniti a distanza quando camminano sbattendo i loro piedi o sarai bruciato.

Ci sono molti altri "simpatici" nemici ma ti divertirai di più a scoprirlo da solo.

I Super Mario Bros non ci hanno deluso ma non ci aspettavamo niente di meno da loro. Se pensi di farcela, e sei pronto ad avventurarti in uno degli eccitanti livelli che puoi immaginarti, pieni dall'inizio alla fine della più travolgente azione, allora il mondo di Super Mario ti sta aspettando.

Lo sapevamo: Super Mario World è davvero un gioco tosto! Del resto Mario ci ha mai delusi? E allora via verso nuove avventure...

TITOLO	Super Soccer
CASA	Nintendo
CONSOLLE	Super Nintendo
TIPO	Sport
GIOCATORE	2

SNES

SUPER SOCCER

Super scivolate, acrobazie, dribbling inebrianti, superbi palleggi ed azioni sotto rete: tutto ciò è in questo gioco! E' realistico, è divertente in una parola: eccezionale. Di sicuro non avete mai visto niente di simile, ma scendiamo in campo.

Idolo della folla

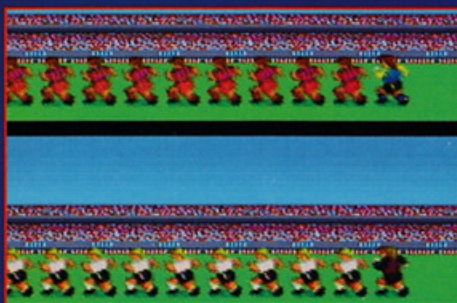
Esci dagli spogliatoi, sei sul campo. L'arbitro fischia, inizia la partita. Ti accorgi subito che Super Soccer è un gioco duro. Dovrai affrontare le migliori formazioni del mondo (Italia, Argentina, Brasile, Germania, Inghilterra e tante altre). Ogni squadra esprime al meglio il proprio stile di gioco. Vincere non sarà facile ma tu sei un campione!

Selezione della squadra

Scegli la tua squadra tra una delle 16 presenti. Attento tu sei anche il mister, quindi dovrai selezionare la tua formazione, e scegliere il modulo di gioco che ritieni migliore. In ogni squadra c'è un leader, a te il compito di individuarlo.

Mentre tu controlli la tua squadrà scoprirai che le qualità dei giocatori vengono visualizzate con apposite abbreviazioni.

Scegli la tua Nazionale

Controlla le statistiche

ATK

Attacco. Questo indica che il giocatore ha un ruolo di attaccante e marcatore.

DEF

Difesa. Questo significa che il giocatore possiede delle qualità nella difesa e nel marcare.

RUN

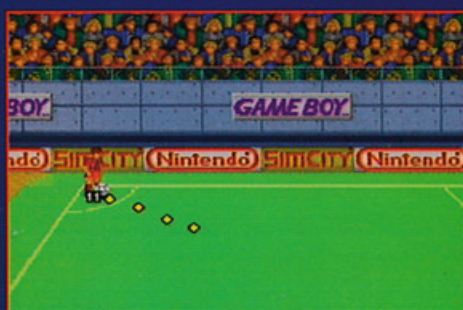
Velocità. Un tratto essenziale quando è combinato con l'attacco o la difesa; ti accorgerai di avere un ottimo giocatore.

Pianifica la tua squadra con giocatori che posseggono queste caratteristiche secondo quanto da te pensato in precedenza.

Il tocco finale

Prima del calcio d'inizio devi scegliere il modulo della tua squadra tra gli otto previsti. Questo è un aspetto importante in qualsiasi performance della squadra e scoprirai di poter ottenere ulteriori vantaggi cambiando la formazione alla fine del primo tempo quando avrai visto quello che può fare la squadra avversaria! Finalmente potrai decidere se il tuo marcatore sarà controllato da te o dal computer. I principianti troveranno che "Auto" è la migliore scelta fino a quando non avranno abbastanza esperienza nel livello di base.

Calcio d'inizio

Sei pronto ad entrare nel vivo dell'azione, ma puoi ancora scegliere. Puoi giocare sia contro il computer che contro un amico. Preferisci disputare un incontro amichevole o una finale di campionato? Esiste, inoltre, un realistico calcio di rigore che proverà i nervi di qualsiasi esperto giocatore. C'è così tanta azione in questo programma di calcio che è estremamente difficile staccarsi dal gioco. Presto ti farai strada a suon di goal fino alle finali.

Giocare sporco

Durante il gioco scoprirai che i tuoi giocatori sono capaci di fare scivolate contro i tuoi avversari così come togliere loro la palla con una spallata ben calcolata. Ma stai attento, l'arbitro può ammonirti, e se ciò accade per due volte, sarai espulso dal gioco e andrai a farti la doccia prima del previsto! Quando quattro dei tuoi giocatori saranno espulsi (cosa che dovresti evitare) la tua squadra non potrà più fare queste mosse poco sportive. Quindi, fair play!

Sei pronto? Stiamo per decollare verso la più incredibile avventura aerea... indossa la tua tuta da volo e preparati ad essere sballottato nel cielo in un'esperienza ad alta quota che non dimenticherai mai.

Se ami la verità del cielo ecco il gioco che fa per te. Pilot wings ti permette di scegliere il mezzo che preferisci: paracadute, deltaplano, biplano, zaino-jet, elicottero. Che me dici di provare?

Ci sono quattro aree principali nel gioco, e in ciascuna di esse sarai affidato ad un differente istruttore, Questi ragazzi e ragazze conoscono la loro materia e, seguendo i loro consigli, potrai passare ciascuna sezione ed ottenere il tuo diploma. Le lezioni comprendono diverse discipline: accumulerai punti per ciascuna prova e se ottieni abbastanza punti nel completamento di tutte le discipline, avrai il tuo diploma di volo e potrai passarè alla successiva area.

AREA 1

Tony, il più giovane degli istruttori di volo ti guiderà pazientemente attraverso la tua prima esperienza aerea. E' molto incoraggiante e ti insegnerà i primi rudimenti del volo. Sotto la sua guida sarai esaminato in picchiate e guida di biplani. Queste prove saranno piuttosto semplici, dopotutto sei solo un principiante!

AREA 2

Ora è Shirley che si occupa della tua istruzione e sebbene muova spesso le sue ciglia in maniera affascinante, sa certamente il suo mestiere. La prova in questa sezione sarà un po' più dura, ma Shirley sa sempre tirare fuori il meglio dai suoi studenti con molto incoraggiamento. Ti guiderà per tutta la prova di sky-diving, la guida di biplani e il tuo primo incontro con lo zaino-jet.

AREA 3

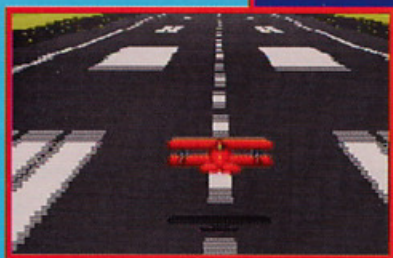
Il misterioso Lance è il tuo istruttore per la terza sconvolgente area. Questo uomo dalle innumerevoli capacità è orgoglioso del livello che hai raggiunto proprio come te ed è veramente interessato al tuo miglioramento. Sarà, quindi, severo ma giusto mentre dirige i tuoi progressi sul biplano, con lo zaino-jet e al comando del deltaplano. Il successo con Lance ti assicurerà il Diploma d'argento.

AREA 4

Il tuo Diploma d'oro ti aspetta! E Big Al è l'uomo che ti può aiutare a superare le prove brillantemente. Quest'uomo è l'istruttore con maggiore esperienza e sebbene abbia una profonda conoscenza, è una persona simpatica. Ma questa è una sezione molto dura, quindi, dovrai lavorare sodo con il biplano, sul deltaplano ed ai comandi impegnativi dell'elicottero.

Ciascuna delle discipline che ti sta davanti richiede un buon livello di capacità, ma se seguirai i consigli dei tuoi istruttori potrai volare in alto rapidamente.

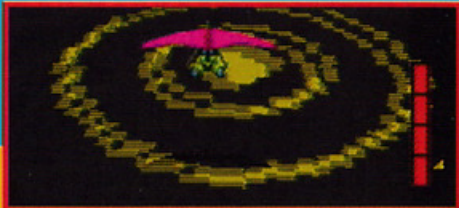
SKY-DIVING

Tremila ottocento piedi di altitudine sono una bella altezza per lanciarsi. I punti possono essere ottenuti passando attraverso gli anelli mentre cadrai verso il suolo, ma non dimenticare di aprire il tuo paracadute!

BI-PLANE

Salta al posto di guida del biplano della scuola di volo e entra in contatto con i problemi degli aerei ad elica. Questa è un'importante disciplina poiché ciascuna area contiene un test sulla guida del biplano.

ROCKET BELT

Questa è un'inclusione relativamente nuova nel mondo dell'aviazione ed è potenzialmente una forma di trasporto pericolosa. Ascolta con attenzione le parole sagge del tuo istruttore se vuoi rimanere tutto di un pezzo.

DELTAPLANO

La libertà del cielo potrà essere tua mentre volteggi e plani come un uccello con il deltaplano. Usa le correnti di aria calda per prendere quota e goditi la vista.

ELICOTTERO

Sarà più difficile di quanto immagini! Questo è un velivolo impegnativo e ti potrai trovare nel mezzo di una bella avventura.

OK, ecco davvero un bel gioco! Ma dovrai lavorare sodo se vorrai raggiungere quel diploma d'oro. Usa i tuoi orecchi, i tuoi occhi ed ogni briciola di concentrazione che hai!

SUPER Ghouls 'N Ghosts

Tutto è così misteriosamente calmo mentre il cimitero è deserto sotto la luce della luna. Soltanto il più coraggioso ed il più deciso cavaliere, Artù, osa avventurarsi in questo posto da brivido. La sua ricerca della bella Principessa lo porta attraverso una miriade di livelli indemoniati. Vinci la tua paura ed immergiti nel fascino spettrale di quest'avventura densa di colpi di scena!

Super Ghouls and Ghosts è eccitante e troverai estremamente difficile resistere all'incredibile sfida che ti coinvolgerà con il suo inimmaginabile numero di nemici senza pietà e i suoi numerosi livelli. Ce ne sono alcuni che ti faranno accaponare la pelle e altri che ti faranno rizzare i capelli.

LIVELLO 1 La Zona Morta

1-1 - Il Cimitero Maledetto

I terribili Zombie escono dalle viscere della terra, scalano le colline e poi scompaiono prima che i tuoi occhi se ne accorgano, mentre lupi indemoniati e demoni di fuoco ti attaccano da tutte le parti. Artu' ha bisogno di raccogliere molti scrigni con cui potra' dotarsi di tante armi e corone.

1-2 - La Foresta della Paura

Un intricato groviglio di rami spinosi nasconde piante velenose e vari carri di fuoco: Artu' ha davvero bisogno di armi magiche. Artu' puo' soltanto evitare i carri, cosi' deve stare attento agli improvvisi cambiamenti del terreno.

Schiva gli Zombie e prendi le armi.

Salta sopra i carri di fuoco rotolanti.

Arthur's Artifacts

Ci sono molti oggetti ed armi che Artu' puo' usare: 3 diverse corone, 2 scudi, 40 armi potenti danno piu' di una possibilita' di lottare e di superare i terribili demoni e fantasmi. Alla fine del gioco quando indossa la desiderata Corazza Dorata, Artu' puo' disporre di 6 diversi incantesimi.

Cerca gli scrigni del tesoro: troverai altre armi.

Indossa la corazza di bronzo o d'oro.

Il Mare Putrido

2-1 - Il Cimitero delle Navi

I fantasmi vagano sul relitto abbandonato in questa palude con falsi scrigni di tesori e falci vaganti che creano seri problemi. E se i fantasmi e i vampiri non ti sembrano abbastanza cattivi, le onde del mare cominceranno ad aumentare ed il gioco diventera' una lotta contro il tempo.

Usa l'ascensore per muoverti all'interno del relitto.

2-2 - Il Mare della Scomparsa

Spero propriò che tu non soffra il mal di mare perche' stai per affrontare la traversata piu' terribile che ti sia mai capitato. Vortici marini, pesci carnivori e pericolosi, ricci di mare: tutto cio' rende il viaggio di Artu' davvero' pericoloso!

Le lame oscillanti sono mortali, prova a saltarle per evitarle.

Da qualche parte, Qualcosa si muove

Sentirai il tuo cuore battere sempre più forte mentre vai avanti nei formidabili livelli di Super Ghouls and Ghosts, e certamente avrai paura quando vedrai i mostruosi esseri a guardia dei vari livelli.

L'avvoltoio

Questo famelico uccello rapace è pronto a divorarti. Con le sue piume può abbagliare qualsiasi avversario, ha una striscia di capelli alla mohicana di colore verde. Stai attento a non distrarti e tieni gli occhi ben aperti di fronte ai suoi artigli acuminati.

Barnacle

Questo mutante coperto di molluschi è un terribile avversario. Mentre viene fuori dal relitto incagliato nel profondo del mare farai bene a prestare attenzione, tenere una buona distanza e ad attaccarlo da lontano.

Bruco

Bleah! Com'è orribile questa lunga viscida creatura. Stai attento a non trovarti lungo la sua strada e ad attaccarlo da un posto sicuro.

Tri-Header

Si dice che due teste siano meglio di una, perciò immagina quanto dovrai sudare quando incontrerai questa creatura con tre teste. La migliore tattica è quella di concentrare il tuo attacco proprio sulle sue teste.

Questo gioco lo potresti classificare tra quelli che fanno epoca. Possiede alcuni tra i più irresistibili livelli che creano una incredibile varietà di azioni e sfide. E' stato migliorato ed arricchito rispetto al coin-op. Che ne dici di provarlo?

TITOLO	Super Tennis
CASA	Nintendo
CONSOLLE	Super Nintendo
TIPO	Sport
TORNEI	8
GIOCATORI	2

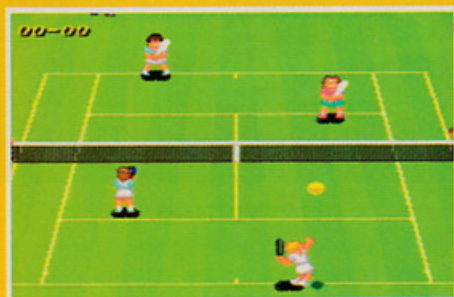
SNES

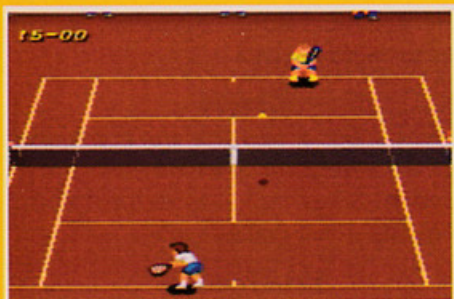
Super Tennis

Il silenzio scende tra la folla sul campo da tennis mentre ti appresti a servire per vincere il torneo. La tensione è insopportabile e ti concentri muovendoti lungo la linea di fondo campo. Lanci la pallina verso il cielo e con una possente battuta la scagli sibilante nella metà del campo del tuo avversario. Egli la rilancia oltre la rete con un diritto, e tu corri per intercettarla piazzando una voleè di rovescio ai suoi piedi. Lo hai nelle tue mani e mentre arranca disperatamente per rispondere, lancia una palla alta proprio verso di te. La pallina rimane in aria a lungo e con tutta la tua forza fai uno smash che spiazza il tuo avversario. E' fatta! Il punto, il set, la partita, il torneo - sono tuoi!

Questo è, senza discussione, il miglior gioco di tennis mai prodotto. Realismo totale, numerosi concorrenti ed un circuito mondiale di tornei ti offriranno la più completa sfida di tennis mai immaginata.

Campo in cemento

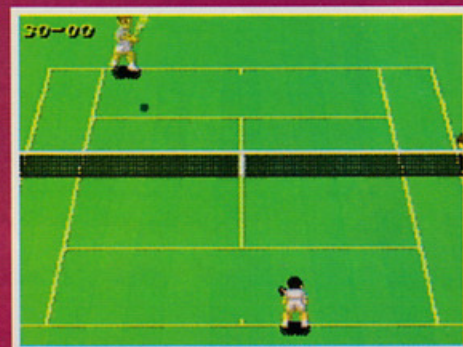
Giocare su questa superficie è veloce ed eccitante. La pallina rimbalzerà in alto e ti permetterà di usare la gamma completa dei tuoi colpi.

Campo in erba

E' veloce come il campo in cemento ma la pallina rimbalza meno. Questo significa che devi muoverti velocemente per rimandarla nel campo dell'avversario.

Campo in terra battuta

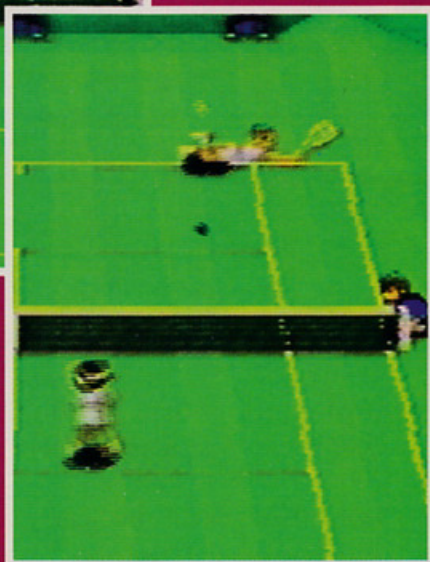
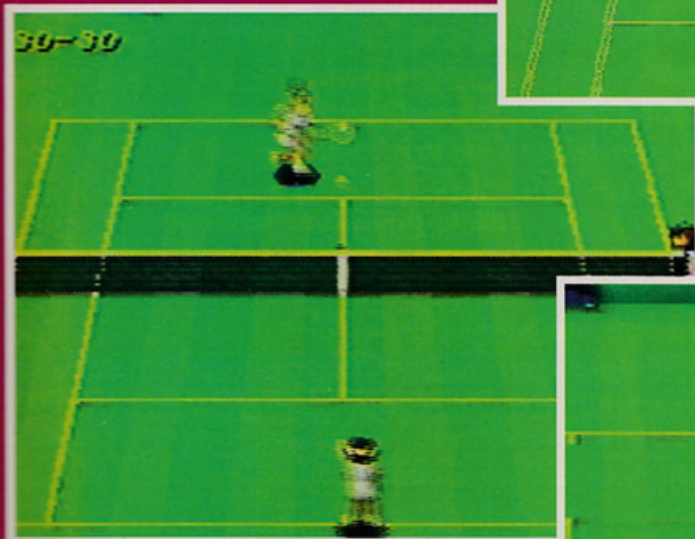
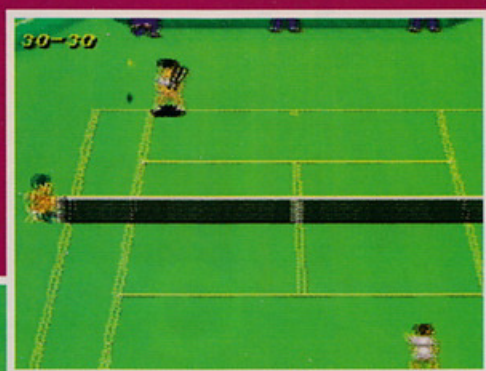
Si tratta di un campo estremamente impegnativo; la terra rossa ti farà sudare per conquistare i punti. La pallina rallenterà dopo il primo rimbalzo e tu dovrai essere pronto per ogni eventualità.

FAI LA SCELTA DEL GIOCO

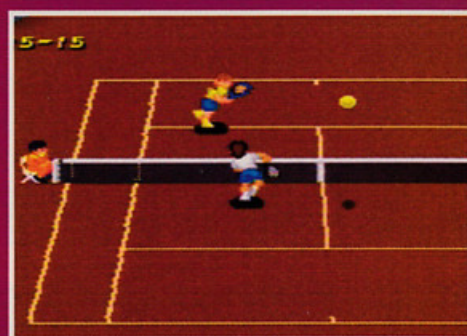
Prima di andare in campo, devi decidere la tua opzione di gioco. C'è una gamma di singoli e doppi da scegliere e puoi giocare contro il computer in tutti e due i casi. Oppure, potresti confrontarti in una leggendaria sfida con il tuo amico nell'una o nell'altra configurazione o, ancora, tu ed il tuo amico potrete allearvi contro il potente computer. Finalmente puoi entrare nel gioco! Con questa scelta viaggerai per il mondo giocando in tutti i maggiori tornei contro professionisti di grande talento. E' un gioco duro ma grazie alla tua esperienza sarai il vincitore!

Per un servizio vincente, indirizzate la palla verso la linea esterna del quadrato di servizio. Stai vicino alla Linea Centrale, e usa il pulsante À per servire, mentre tenete il pulsante direzionale puntato verso il basso. Cosi' otterrete un vincente effetto Spin.

Dirigi la palla sempre lontano dal tuo avversario cosi' potrai fare un punto.

CONTROL

Y	Lob	X	Top Spin
B	Servizio Veloce Voleé Vincente	A	Servizio Lento Slice Voleé
L	Spin Sinistro	R	Spin Destro
SELECT	View Points/Set up	START	View Score/Data

Lancia la palla in alto con il Pulsante Y...

... corri verso la rete, il tuo avversario correra' indietro per proteggersi contro un drop-shot. Ora schiaccia la palla verso il fondocampo premendo il pulsante B.

Quando stai giocando il doppio il gioco di squadra e' l'unico modo per vincere! Uno dei giocatori dovra' stare vicino alla rete, l'altro dovra' occuparsi del fondocampo!

Puo' sembrare troppo rischioso stare sempre vicino a rete, ma se tu usi il giusto mix di colpi, potrai sorprendere i tuoi avversari!

Brian e Phil sono i giocatori piu' forti! Le donne hanno tutte meno potenza.

TECNICA TOTALE

Quello che rende questo programma di tennis migliore degli altri è il controllo totale e preciso: puoi fare qualsiasi cosa che un vero e proprio giocatore può fare eccetto, forse, litigare con l'arbitro! Sarai stupito di come puoi giocare: pallonetti, voleé, smashes e scambi mozzafiato fanno parte del tuo bagaglio!

Mentre giri il mondo dovrai giocare su superfici diverse e dovrai adattare la tua tecnica se vorrai essere un vero campione.

Vuoi diventare il migliore del mondo? Ti divertirai sicuramente mentre provi a giocare, ed imparerai sempre di più confrontandoti con i più grandi campioni di tutto il circuito.

SIMCITY

Ok signor Sindaco, tu sei la forza guida ed il cervello di questa città in espansione e sarai tu a determinare il suo destino. Quale sarà il futuro di questa città: metropoli o città fantasma? Tutto è nelle tue mani. Sim City nel suo complesso è un gioco immenso e ti regalerà ore di divertimento intelligente. Tu sei il sindaco di una nuova città e partendo dal niente devi provare a creare una pulsante realtà dove industria e commercio possano svilupparsi. Con il tuo budget devi progettare e costruire case, zone industriali e centri commerciali. Tu stabilisci e controlli le tasse, il piano regolatore e l'amministrazione della città, ma non lasciare che il potere ti dia alla testa.

Tutto e' Nelle tue Mani

Come sindaco puoi scegliere di costruire la città dal nulla oppure dirigere e tentare di risolvere i problemi di un'amministrazione già esistente. Qualsiasi cosa deciderai scoprirai come è difficile controllare il progresso dell'uomo. Se tu non pianifichi non riuscirai a progredire.

Sviluppo

Edilizia abitativa, industria e commercio sono strettamente connessi e devi creare aree che siano correttamente bilanciate. Industria significa lavoro, ma i tuoi lavoratori hanno bisogno di case e naturalmente aree per lo shopping! Dunque, dovrai creare un ambiente in cui tutti possano vivere felici!

Pianificazione delle Aree

Quando crei la tua città, stai attento a considerare le conseguenze di quello che fai. Se costruisci un'area residenziale troppo vicina ad una centrale elettrica o ad una zona fortemente industrializzata, avrai problemi di inquinamento e proteste da parte dei cittadini che vi abiteranno.

Servizi

Ogni comunità civilizzata richiede adeguati servizi. La polizia controllerà il tasso di criminalità e le scuole educheranno le nuove generazioni. Non dimenticare il tempo libero ed i divertimenti, l'uomo non vive di solo lavoro...

Popolazione

Che cosa sarebbe una città senza gente? La popolazione è uno dei più importanti fattori nel gioco ed il suo numero determina il tuo status; es. villaggio, paese, città o metropoli. Cerca sempre di ascoltare la voce della gente e sarai un buon sindaco!

Caos in Città

Vuoi metterti alla prova? C'è un modo semplice. Provoca un disastro! Puoi creare una catastrofe che distruggerà la città e ti lascerà a raccogliere le macerie. I sette disastri tra i quali puoi scegliere sono: incendio, alluvione, terremoto, caduta di un aereo, disastro nucleare, tornado e il gigante Bowser. Sì, ha la stessa fama di Super Mario; calpesterà la città lasciando una scia di distruzione al suo passaggio. Tu dovrai riportare la tua città alla sua precedente gloria, ma non sarà facile.

Tasse

I tuoi cittadini devono pagare le tasse e tu devi spendere il denaro pubblico correttamente: i servizi pubblici richiedono fondi dal tuo budget. Per esempio, se tu sottostimi gli investimenti per i trasporti, le strade della città andranno in rovina. Ma attento se aumenti le tasse eccessivamente, la popolazione della città diminuirà. Cerca di fare il meglio per trovare un felice compromesso.

Sim City Status

Quando la tua città crescerà di dimensioni, nuovi elementi entreranno nel gioco. Se la popolazione raggiungerà determinati livelli, avrai maggiori risorse per farla sviluppare e forse potrai offrire maggiori servizi. Zoo, biblioteche, stazioni ferroviarie o parchi di divertimento, sono tutti benefici che miglioreranno la tua posizione e, forse, il tuo budget. E quando la tua città sarà ben sviluppata, sarà opportuno considerare la costruzione di un aereoporto o di un porto per incoraggiare ed aumentare i traffici commerciali. Quale che sia la tua posizione non dovrai mai sottovalutare l'importanza dell'espansione e della speculazione.

Questo è il più incredibile programma di simulazione che avresti mai potuto immaginare e ha qualsiasi strumento per tenerti completamente impegnato divertendoti. La tua città avrà sempre bisogno di cure e di attenzione, così con il comando "save" potrai fermare il gioco e rimetterti la banda tricolore da sindaco per quante volte vorrai.

Pianta per l'Espansione

1 La banca deve aiutare le zone periferiche a svilupparsi.

2 Il porto fara' sviluppare il tuo commercio ma causera' inquinamento.

3 Colloca le zone di maggiore inquinamento vicino ai confini della citta', cosi' avranno meno influenza sull'abitato.

4 La lente d'ingrandimento ti perrette di controllare lo stato di sviluppo della tua citta', se alcune zone non si sviluppano bene provate a cambiare zona oppure fate una donazione, come una biblioteca che puo' arricchire una zona residenziale.

5 Colloca l'aeroporto ai margini dello schermo o vicino all'acqua perche' cosi' ridurrai il rischio d'inquinamento e la possibilita' di disastri.

6 Se tu collochi un parco, una fontana o un mulino vicino ad una zona commerciale avrai un sicuro guadagno.

7 Avere una certa attenzione riguardo all'ambiente sistemando parchi vicino alle maggiori strade ed aree industriali riduce l'inquinamento.

8 Uno stadio richiama molta folla.

9 Scegli una zona con un po' d'acqua, se possibile.

10 Le strade causano inquinamento e traffico, anche se spenderai di piu' scegli i trasporti pubblici dall'inzio.

TITOLO	Street Fighter II
CASA	Nintendo
CONSOLLE	Super Nintendo
TIPO	Picchiaduro
AVVERSARIOI	12
GIOCATORI	2

SNES

STREET FIGHT

Eccolo qua gente, finalmente è arrivato lo spettacolare "Streetfighter II" picchiaduro più chiacchierato ed atteso appare anche sul Super NES con risultati strabilianti. Questo gioco vanta tutti i pregi dell'originale ed è stato rinnovato per voi fortunati possessori di Super Nintendo. Non manca niente, i personaggi, le mosse, le sfide, la grafica ed il suono sono perfettamente riprodotti in questa entusiasmante versione.

L'idea di partenza è semplice: combattimenti corpo a corpo contro guerrieri di ógni forma e dimensione. La formula si è rivelata vincente e continuerà ad esserlo ancora per parecchio tempo. Preparatevi a scontri violenti ed a duri scambi di colpi che avranno come teatro tutto il mondo.

Prima di proseguire, vediamo chi sono questi guerrieri...

RYU

Ryu è un maestro di Shotokan Karate. Questo basta già per qualificare questo giovane e valido atleta. Ha sconfitto il campione in carica, Streetfighter Sagat, col suo devastante colpo del drago che lo rende un temibile avversario per chiunque.

Tra i suoi movimenti più impressionanti ricordiamo, oltre naturalmente al colpo del drago, il calcio rotante, il power sweep ed il body slam. Alcune mosse, combinate tra loro, possono avere effetti micidiali: fate alcune prove per trovare la forma d'attacco migliore.

Vi suggeriamo una combinazione che farà vacillare i vostri avversari...

Una combinazione di mosse con effetti sorprendenti é...

una palla di fuoco e poi una ginocchìata completata da una testata affibbiata con decisione.

BLANKA

E' una storia buffa la sua, o forse sarebbe meglio dire strana? Blanka è stato allevato nella giungla del Brasile da un branco di lupi che lo trovarono tra i rottami di un aereo precipitato in quella zona. Crescendo è diventato un lottatore terribile che non ha paura di nulla e combatte come un animale. Ma non è tutto! Possiede la capacità di generare un campo di forza elettrico che darà del filo da torcere ai suoi avversari.

I suoi modi di combattimento sono piuttosto brutali soprattutto il double knee, il cannonball roll e lo headbite.

Quest'ultima mossa deve essere vista per essere creduta. Quando siete vincini all'avversario, spingete nella sua direzione e premete il tasto del medium punch.

E.HONDA

Non vi fate ingannare dalla sua stazza!! E 'piuttosto agile e può eseguire mosse rapide a dispetto della sua corpulenta massa. E' un maestro di Sumo che affronta il combattimento con rituale gestualità.

Honda pensava che il Sumo non fosse rispettato né temuto come avrebbe dovuto essere e perció assunse il compito di dimostrare al mondo che lui e i suoi guerrieri erano una forza con cui fare i conti. Per questa ragione è entrato a far parte della legione degli Streetfighter.

Durante il combattimento sfrutterà al massimo i vantaggi che gli derivano dal suo peso. Ha molta destrezza e farete meglio a fare attenzione al suo hundred-hand slap. Tenete conto anche del fatto che il suo colpo di sumo toglie molta energia agli avversari. Per verificarlo, dirigigetevi contro il vostro avversario quando è vicino ed usate il punch violento.

COMBATTENDO CONTRO...

CHUN LI

La sua estrema mobilità rende piuttosto difficili gli attacchi contro di lei. Un buon metodo di lotta consiste nello stare un passo davanti a lei ed essere pronti a colpirla con un pugno o un calcio quando tocca terra. In alternativa, si possono sfruttare gli attacchi con i missili quando lei si libra in aria.

GUILE

Cercate di tenere i piedi ben saldi a terra quando vi scontrate con lui perché è in aria che Guile dimostra in pieno tutta la sua forza. Si consiglia di attaccarlo dal basso.

ZANGIEF

Questo Russo è enorme! E possente! Se sul suo stato mentale si potrebbero avanzare delle perplessità non altrettanto si può dire delle sue abilità, davvero portentose. Le sue considerevoli dimensioni non gli consentono dei movimenti molto rapidi ma ciò che gli manca in velocità viene compensato dalla sua potenza.

Zangief si tiene in allenamento lottando con gli orsi grizzly e questo la dice lunga sulla sua esperienza.

La mancanza di agilità non gli consente di scagliarsi sugli avversari ma lui si affida ad una serie di mosse che porteranno gli avversari a dichiararsi battuti. Il suo attacco a vite lo rende immune dagli attacchi dei missili ma lo tiene ben ancorato sul posto. Per eseguire questo attacco premere contemporaneamente i tre tasti dei pugni.

DHALSIM

Questo lottatore indiano possiede la capacità di allungare i propri arti durante il combattimento. Ha fatto pratica yoga per molti anni e crede che la sua anima ed il suo corpo siano in perfetto equilibrio. Ciò gli permette di rimanere completamente calmo in ogni occasione e di sfruttare al meglio le sue qualità.

I suoi movimenti furtivi lo rendono particolarmente difficile da avvicinare. Possiede inoltre una discreta gamma di mosse come la capacità di espellere dalla bocca fiamme e palle infuocate che procureranno agli avversari fastidiose bruciature.

Una combinazione di mosse con effetti sorprendenti è...

una palla di fuoco e poi una ginocchiata seguita da una testata affibbiata con decisione.

COMBATTENDO CONTRO...

KEN o RYU

Questi due eroi sono molto simili per cui le tecniche per affrontarli sono più o meno le stesse. Innanzitutto guardatevi dalle palle infuocate che potrete evitare con un salto o respingere con un roundhouse e uno sweep. Accovacciarsi e sferrare pugni puó risultare una buona tecnica.

ZANGIEF

Cercate di mantenere una certa distanza e di non avvicinarvi troppo a lui perché potrebbe scatenare il temibile attacco a vite (spin attack). Per stenderlo usate una combinazione di attacchi aerei e missilistici.

CHUN LI

Chun Li è una donna che ha un conto da regolare e non si fermerà davanti a nessun avversario che si trovi sulla sua strada. Questa esile ragazza cinese ha visto il proprio padre morire per mano di Vega e adesso cerca vendetta.

E´svelta come un fulmine e molto agile: la velocità è una delle sue doti maggiori.

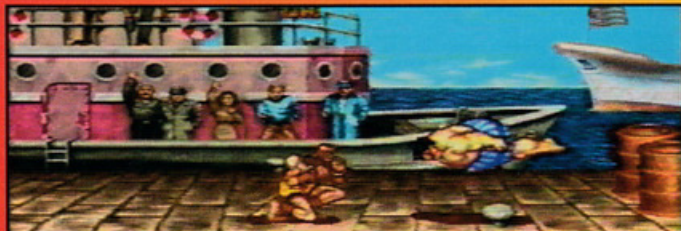
Farà volare in aria E. Honda con facilità. Chun Li possiede una vasta gamma di mosse speciali tra cui lo Hunndred foot kick, lo heel stomp e l'air throw.

Per eseguire quest'ultimo, attendere che entrambi i lottatori si trovino sospesi in aria, quindi premere il controller e sferrare un punch medio o forte.

KEN

Ken ha trascorso molti anni in Giappone sotto la guida del suo tutore e poi avversario Ryu...si, Ken deve a Ryu tutto quello che sa e lo userà contro di lui! Ken ha una corporatura quasi identica a quella di Rytu e questo li rende due combattenti molto simili tra loro

Ken è tornato a vivere in America dove ha perfezionato la sua arte unendo alle sue techiche di combattimento una forza incredibile. La sua casacca rossa rappresenta giá di per sè un avvertimento di pericolo per chiunque lo incontri.

Ryu è un lottatore di fama ma Ken può basarsi sulla suà maggiore forza per superare quello che una volta fu il suo maestro.

GUILE

Guile è certamente il più calmo tra tutti i lottatori e a volte sembra più preoccupato del proprio aspetto - non ha mai un capello fuori posto - che del combattimento!

Guile faceva parte delle Forze Speciali dell'esercito americano dove ha imparato una serie di techniche che non mancherà di esibire al momento opportuno. Anche lui nutre un certo risentimento nei confronti del malvagio Vega che una volta lo torturò. E' qui solo per un motivo, e cioè punire quel capo militare che non conosce la pietà con l'aiuto delle sue devastanti e spettacolari mosse.

La sua specialità è l'air-breaker che gli permette di resistere ad ogni attacco aereo. Una combinazione di mosse che non macherete di apprezzare è la seguente...

Un sonic boom seguito a ruota da un roundhouse sweep.

COMBATTENDO CONTRO...

DHALSIM

La sua capacità di allungare gli arti e di lanciare i suoi attacchi da una certa distanza lo rendono un avversario assai temibile. Se riuscite a respingere i suoi attacchi siete già a buon punto. Usate dapprima i missili e poi reagite con calci e pugni in abbondanza.

BLANKA

Se potete, avvicinatevi a lui e attaccate con una serie di sweep e punch. Attenzione al suo attacco rotante (roll attack) e reagite con un punch senza peró abbassare mai la guardia.

E.HONDA

Non fatevi spaventare da questo ammasso di ciccia! Quando Honda vi attacca con la mossa della torpedine, reagite con un punch. E mentre è occupato ad agitare il braccio per lo slap, saltate e fate partire il vostro attacco.

Ci sono molti altri modi per sconfiggere o indebolire i vostri nemici ma dovrete scoprirli da soli trovando le mosse che più si addicono al vostro modo di combattere.

Non c'è niente di strano se questo gioco ha riscosso entusiastici consensi perché è sicuramente il migliore tra i beat-'em-up! Ci sono otto livelli di difficoltà con comandi ben definibili. La bellissima grafica tridimensionale e l'incredibile animazione sono rese ancora più spetacolari dai suoni e dalla riproduzione realistica degli eventi. E poi naturalmente c'è il gioco!

Si può scegliere un personaggio ed affrontare da soli tutti gli altri lottatori ma si può scegliere anche un modulo preciso e sfidare un amico in un entusiasmante testa a testa.

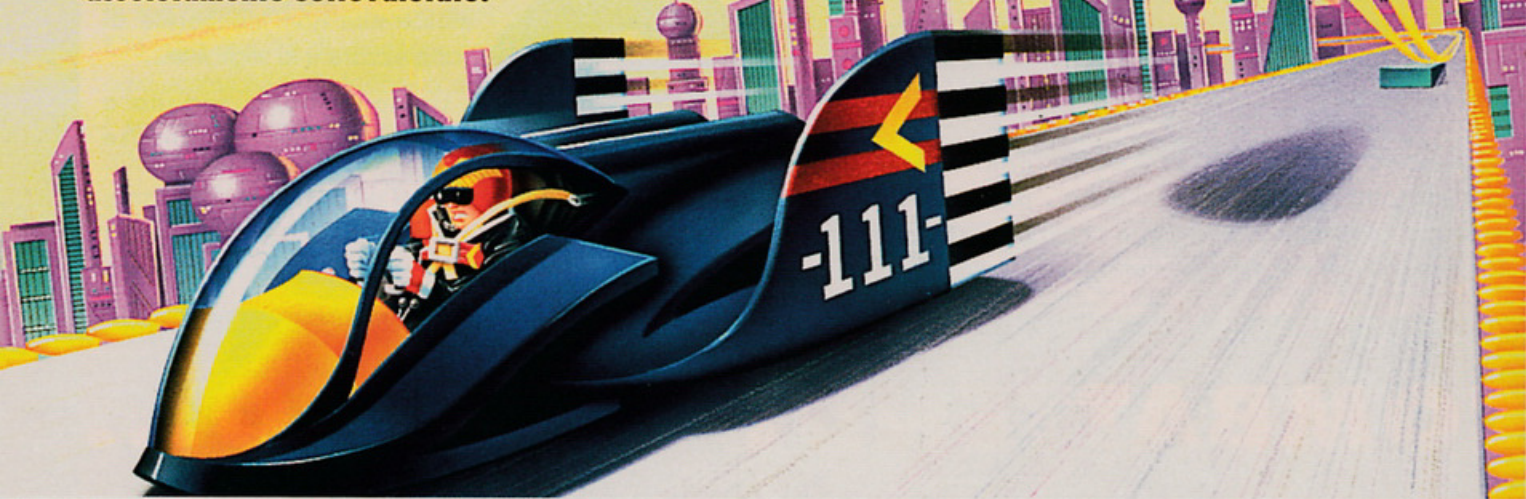
Non possiamo aggiungere altro che:

"Streetfighter II è qui per rimanerci!"

TITOLO	F Zero
CASA	Nintendo
CONSOLLE	Super Nintendo
TIPO	Corsa Automobilistica
CIRCUITI	14+
GIOCATORI	1

SNES

F-ZERO

In uno scenario futuristico ambientato nel XXVI secolo ha luogo una sfida ad alta velocità tra macchine da corsa fantastiche. E' una corsa automobilistica del futuro riservata a chi non soffre di cuore! Queste piste aeree che ospitano il circuito F-Zero sono state progettate solo per i più coraggiosi e non devono essere assolutamente sottovalutate.

Questo sport fu inventato dai multi-miliardari che accumularono ingenti fortune col commercio intergalattico. Stanchi di una vita monotona a dispetto del loro pingue conto in banca, escogitarono questo rischioso ma emozionante passatempo per divertirsi tutti insieme.

Ogni pista del circuito F-Zero è sospesa in aria ad un' altezza che a volte raggiunge perfino i 300 piedi dalla superficie del pianeta! L'intera struttura è sorretta da travi antigravitazionali che sostengono questo impressionante complesso rendendo cosi possibile lo svolgimento delle corse. I veicoli in gara sfruttano le più moderne innovazioni tecnologiche, come ad esempio l'eliminazione delle ruote, sostituite da un sistema di adattatori magnetici. Ciò le rende perfettamente manovrabili anche a velocita molto elevate.

Tuffati nella Pit Zone se sei danneggiato!

NELL 'ARENA

Guidare questi veicoli ultramoderni richiede un elevato grado di abilità ed una bella dose di coraggio. Nervi d'acciaio ed una buona tecnica vi aiuteranno a superare le curve a gomito e le chicanes ché si snodano di fronte a voi. Il vostro successo dipenderà anche dal tempo che impiegherete a prendere confidenza coi comandi.
Ecco qua alcuni suggerimenti che vi permetteranno di superare i passaggi piú difficili:

- in prossimitä di un curva, lasciare leggermente l'acceleratore;
- cercate di non frenare in curva perché ciò renderebbe più difficile il controllo;
- usate le rampe per ottenere una spinta maggiore;
- usate limitatamente la spinta a reazione e preferibilmente nei rettilinei una volta per giro;
- usate i bottoni di destra e sinistra per spostare il centro di gravitá del veicolo.

VEICOLI E CIRCUITI

Fire Stingray parte sempre per primo, sterza a destra e da dietro scatta in testa.

Tieniti vicino al limite della curva per mantenere la migliore traiettoria di curva.

Usa il Super Jet nella dirittura per avere il miglior risultato.

Prima di iniziare, dovrete decidere su quale dei 4 veicoli volete gareggiare. Ogni macchina ha caratteristiche differenti e sarete voi a decidere quali potranno esservi piu utili.

Blue Falcon

Una buona navicella per i principianti perché dotata di una buona messa a punto e di un ottimo sistema di accelerazione.

Golden Fox

Attenzione all 'accelerazione anche se i problemi potrebbero sorgere quando si viene a contatto con le barriere d'urto.

Wild Goose

Questa macchina vi permetterà di usare una tattica più dura: grazie alla sua robusta carrozzeria potrete avere in gara un comportamento non sempre...sportivo.

Fire Stingray

E' il veicolo più pesante e più veloce anche se le sue dimensioni non favoriscono una rapida accelerazione.

Una volta scelto il vostro veicolo potrete decollare e gareggiare sui molti circuiti allestiti nei vari pianeti dell 'universo; dalle distese sabbiose dell 'Oceano di Sabbia, attraverso il Silenzio dove non si ode un rumore, fino a Port Town.

I CIRCUITI

MUTE CITY 1

La prima corsa nella Knight Course non dovrebbe creare problemi. Usala per provare la tua abilita' e per imparare come si diventa il miglior guidatore dell'Universo.

C'e' una sola piattaforma di carico in questa corsa, e piccole porzioni di terreno accidentato. Supera quindi ostacoli e accederai a corse piu' impegnative.

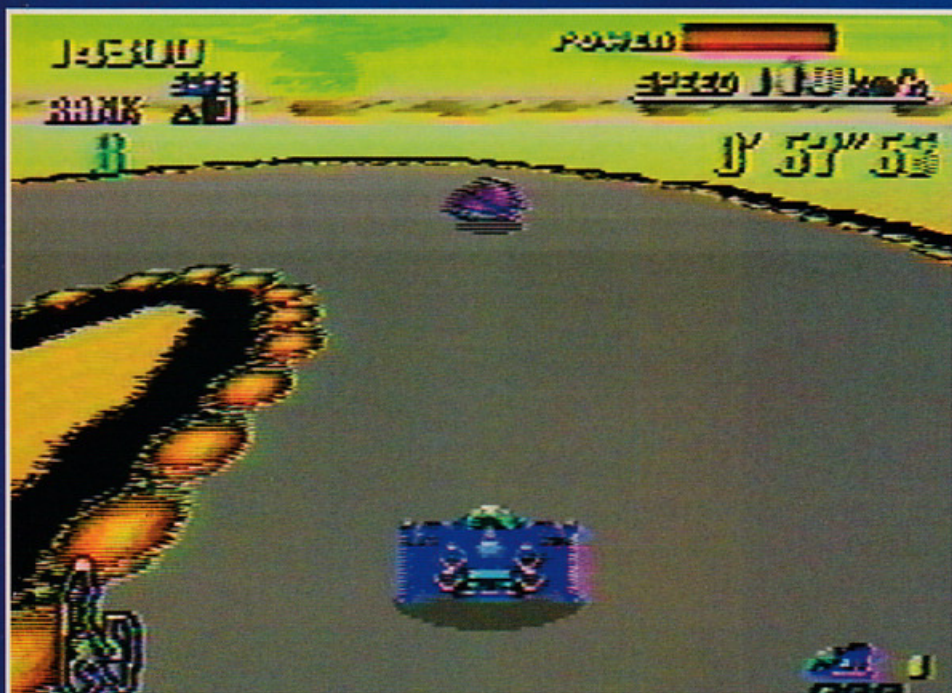
Usa il Super Jet per andare in testa.

Usa il terreno accidentato all'interno della curva per rallentare la tua corsa.

BIG BLUE

La seconda curva presenta uno scenario piu' bello, ma un percoso piu' difficile. Curve piu' strette e veri e propri lastroni di ghiaccio metteranno a dura prova la tua abilita' di pilota. Tieni duro e ricorda che puoi arrivare tra i primi tre.

Questa larga corsia potrebbe farti uscire dalla curva, quindi mantenere la corsia interna.

Curvare in maniera troppo brusca sul ghiaccio potrebbe causarti qualche problemino... Mantieni il controllo e sfrutta il Super Jet per avere una migliore aderenza.

SAND OCEAN

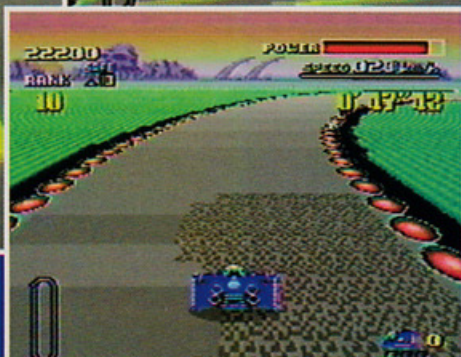
Una giornata al mare non vuol dire poter fare una vacanza. Questa corsa presenta davvero delle brutte curve. Concentrati allo sterzo ed accelera solo nelle diritture.

Nella curva piu' stretta della Lega, tu devi entrare velocemente ed uscire lentamente.

DEATH WIND

Stai attento, altrimenti il vento ti mandera' a sbattere contro il guard rail in questa divertente corsa. Resisti al vento prova a stare al centro della pista. Dopo questa curva troverai il circuito del Silence (Silenzio).

Vai al massimo nel tratto finale.

Fortunatamente la Pit Zone e' molto estesa in questa corsa.

Inserisct il Jet in questa dirittura.

Passa sopra le rampe di salto per fare al meglio le curve.

MUTE CITY 2

Torna a Mute City per la prima corsa della Lega Regina. Il tracciato e' lo stresso, ma ci sono molti piu' ostacoli tacci per te.

Scegli il giro meno affollato intorno al Loop la distanza e' la stessa sia che tu vada a destra o a sinistra.

PORT TOWN 1

Port Town 1 significa il tuo primo incontro con i magneti, un bel doppio salto subito all'inizio. Per il resto della corsa tu devi trovare da solo le tue risposte... annota le tue esperienze e volerai verso la gloria e la fama.

Sterza verso destra per passare sopra la piattaforma di salto prima che il terreno ruvido rallenti la tua corsa. Poi passa sopra la seconda piattaforma per attraversare il baratro.

I Magneti ti attireranno verso il guard rail! Usa i pulsanti L e R per andare nella direzione opposta.

Guida con attenzione!

Opzioni

F-Zero lancia una sfida eccitante a tutti i maestri della corsa. Se non avete preso ancora piena confidenza col mezzo, potrete sempre sfruttare l'opzione pratica. E' un gioco ben regolato dove nessuno deve aspettarsi favori da nessuno!

TITOLO	Super R-Type
CASA	Irem
CONSOLLE	Super Nintendo
TIPO	Shoot'em up
LIVELLI	7
GIOCATORE	1

SNES

SUPER R-TYPE

Un altro avvincente shoot-'em-up che a pieno diritto può essere collocato tra gli SNES. Questo gioco coin-op, che ha già avuto un buon successo, animerà la vostra console in un incredibile vortice di action senza fine. R-Tupe sembra essere fatto apposta per coloro che non si stancano mai di premere continuamente i tasti.

AFFRONTARE BYDO

R-Type è una piattaforma d'armi staccabile che vi trasporterà in una galassia aliena popolata da nemici agguerriti e corredata di alcune tra le più calde sequenze shoot-'em-up che metteranno a dura prova la vostra abilità. Ci sono in tutto 7 livelli da completare - sempre che riusciate a cavarvela dall'assalto di numerosi nemici e terrificanti guardiani. E se neppure questo bastasse a soddisfare la vostra sete di distruzione, beh allora...!

Non dimenticate che oltre a questi sette incredibili livelli ce ne sono moltissimi altri da sperimentare.

LIVELLO 1

SPAZIO DELLE GALASSIE

Non ci metterete molto tempo a prendere dimestichezza con l'idea del gioco. E' buio là fuori nell'immemsa vastità dello spazio dove dovrete affrontare una folta schiera di nemici, compresi un paio di squadroni della flotta imperiale di Bydo.

Rovine aliene Dovrete eseguire

manovre molto precise per muovervi tra le insidiose rovine aliene. Dovrete difendervi dall'assalto di tank-robots e missili cruise, e passare attraverso anguste strettoie prima dello scontro frontale con Zabtom.

LIVELLO 2

LA GROTTA

Nemici dallo strano aspetto popolano la profondità delle grotte, come pesci rossi - razzo e girini giganti, e come se non bastasse vi troverete in balia di forti correnti col rischio di finire più d'una volta in uno dei numerosi vicoli ciechi che si trovano in queste grotte.

LIVELLO 3

NAVE DA COMBATTIMENTO

Questa nave è in stato d'allerta e vi cercherà per uccidervi: dovrete essere al massimo della forza per muovervi all'esterno della navicella alla ricerca del prigioniero.

LIVELLO 4

Questa nave e' sul Rosso e sta sparando per te, percio' devi essere al massimo della forma per muoverti la' intorno e trovare qualche prigioniero.

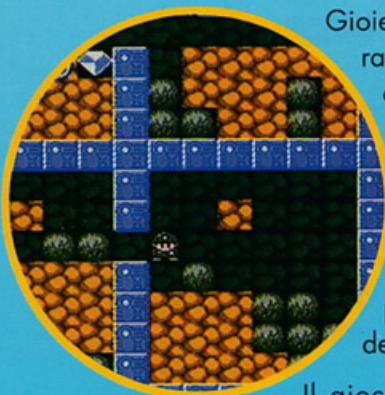
BATTLESHIP

MARIO E YOSHI

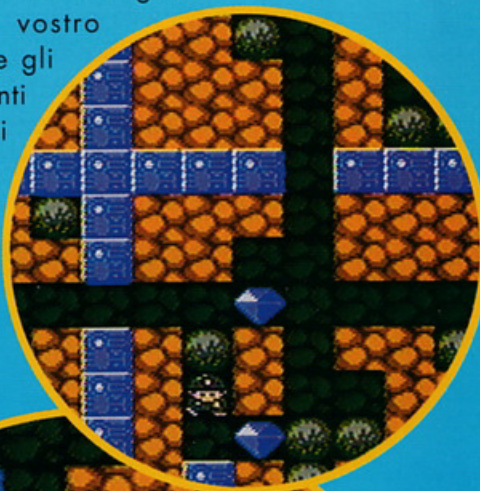
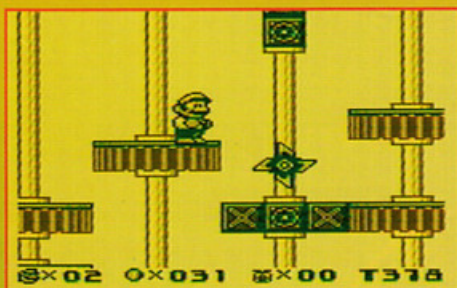
I nostri vecchi amici Mario e Yoshi sono in un bel pasticcio e anche se questo succede all'inizio di ogni loro gioco, questa volta avranno veramente bisogno del vostro aiuto quando il cielo si riempirà di schiere di nemici. Ci sarà davvero da spremersi le meningi... Mario è come sempre nell'occhio del ciclone e noi lo vediamo destreggiarsi con dei vassoi in una frenesia delirante che ricorda un po' Tetris. Ma perchè fa così? Il cielo è stato oscurato da tutti quei Koopas e Goombas che quando piovono giù devono essere ammucchiati dal nostro idraulico. Mettete due personaggi in uno stesso mucchio e... puff, spariranno! Inserite uno dei mucchi di nemici tra le due metà di un uovo di Yoshi e sarete già a buon punto! Il gioco è molto trascinante anche se a volte un po' frustrante.

Favoloso! Un'idea così semplice e nonostante questo uno dei giochi più difficili da ultimare. Il gioco a volte fa venire veramente i brividi perchè i bombardamenti dal cielo sembrano non fermarsi mai. C'è quasi da perdere la testa!

BOULDERDASH

Ecco un gioco per tipi duri! Rockford è sulle tracce di una incalcolabile ricchezza e sa esattamente dove è nascosta - a Boulder World. Boulder World è un territorio sotterraneo ricco di... diamanti! Rockford comincia la sua esplorazione ma non ci sono solo diamanti in questi abissi e l'avventura è solo all'inizio.

Gioielli e duelli Rockford deve raggiungere i sei territori che costituiscono Boulder World. In ognuno di questi deve estrarre la quantità di diamanti richiesta, portarli in fretta fuori dalla città e proseguire verso la destinazione seguente.

Il gioco combina perfettamente strategia ed azione. Il nostro bravo eroe si aggira per le miniere irte di pericoli stando ben attento ad evitare macigni che cadono e cercando di conquistare il tesoro e fuggire. Ogni situazione presenta problemi diversi.

Se i giochi di azione e strategia risvegliano il vostro interesse, troverete gli strani comportamenti di Rockford assai divertenti. Mappa alla mano, siete pronti per andare alla ricerca di tesori nascosti e di avventura.

SUPER MARIOLAND 2

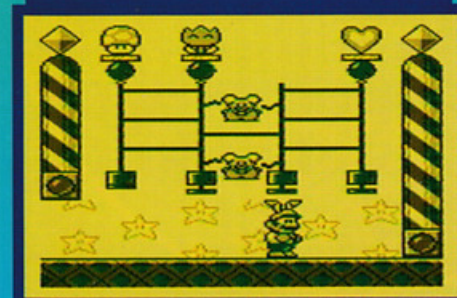
UNA NUOVA INCREDIBILE AVVENTURA!

È arrivat un nuovo malvagio da combattere! Il suo nome è Wario e, mentre Mario stava conbattendo duramente contro Tatanga in SUPER MARIO LAND, questo essere strisciante ha avuto l'ardire di andare proprio dentro il castello di Mario! Per proteggersi il diabolico Wario ha sparpagliato le 6 monete d'oro che chiudevano le porte del castello per tutta la Mario land. E adesso bisogna ricercarle, per colpa di questo scervellato! Mario dovrà raccoglierie e portarle dentro al castello dove incontrerà Wario e lo scontiggerà!

SAVE AND RETURN

SUPER MARIO LAND è pieno zeppo di novità. Tu puoi salvare il gioco, tonare indietro e ..... avere una mitica sorpresa!

BONUS GAMES

SUPER MARIO LAND 2 e arricchito da un sacco di bonus. Slot machines, uncini meccanici, giochini elettronici e tanti bonus sono sparsi a tutti i livelli e tutti danno premi ed opportunità!

LE ZONE

In SUPER MARIO LAND 2 ti muovi grazie ad una mappa, come in SUPER MARIO WORLD e in SUPER MARIO 3. Tu puoi scegliere da quale zona e da quale livello cominciare. Ma, pianifica con attenzione le tue mosse! Non sempre conviene lasciarsi le zone piu facile per ultime. E lasciacelo dire, ci sono un sacco di livelli interessanti in ogni zona ....

LA ZONA DI MARIO

La zona di Mario è un gigantesco giocattolo a molla, che tiene Mario (quello vero!) sulle sue punte. Ma, sfortunatamente. Koopas e altri bei tipi hanno invaso il giocattoio causando la loro stessa rovina!

ZONA BELLE TARTARUGHE

La zona dell tartarughe è sott'acqua e dentro trovi ...... pesci killer, squali affamati e un'indimenticabile escursione nel ventre di una bella balena! Ma scusa, dove sono le tartarughe? Mariooooo ......

POTERI DI MARIO

Ricorda di colpire tutti i blocchi: Questi power up sono di valore incalcolabile!

SUPER MARIO - Per far diventare Mario piú grande e piú forte prendi il fungo!

FIRE MARIO - Il fiore di fuoco permette a Mario di lanciare Palle di fuoco.

BUNNY MARIO - Colleziona le carote e Mario diventera il galleggiante Bunny Mario.

INVINCIBLE MARIO - Prendi la stella e Mario sarà invulnerabile per 15 secondi!

ZONA DEGLI ALBERI

Dalle radici alle chiome mosse dal vento qui c è sempre dura battaglia! Rane, formiche combattenti, api, uccellini sovrappeso costituiscono il grosso del nomici che ti troverai davanti. Ma attenzione, non sottavalutare la loro forza!

MACRO ZONA

Qui tutto è un pochino piu grande del normale fatta eccezione per il povero Mario, naturalmente! Le formiche sono più grandi, più nerborute e plù furbe, cosi tu devi usare un tunnel sotterraneo per entrare in casa. Non ti alzare, alla fine c'è una bella monetona in premio!

ZONA DELLA ZUCCA GIALLA

Halloween è già passato (o deve ancora arrivare!). Le streghe malefiche stanno facendo strane riunioni e I sepolcri si stanno lentamente aprendo per far uscire brividosi fantasmi ...... brrrrrr! Ma niente paura, l'incubo finirà con una moneta d'oro beh, così speriamo!)!

ZONA SPAZIALE

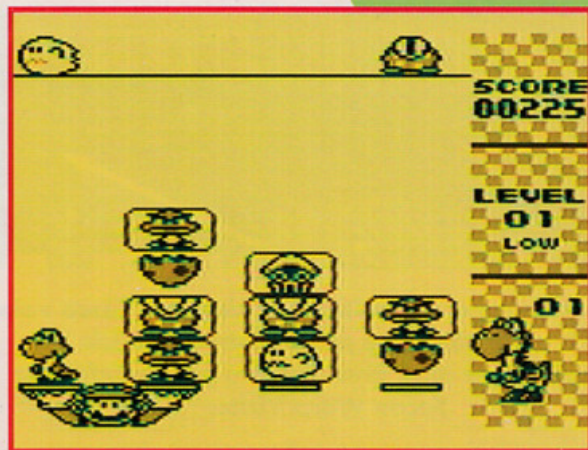
Gravità Zero: questo vuol dire il massimo per Mario che puo galleggiare e saltare attrverso le zone infestate da alieni nemici! Un orrendo viaggio tra le stelle diventa uno dei livelli piu' difficili di questo gioco emozionante!

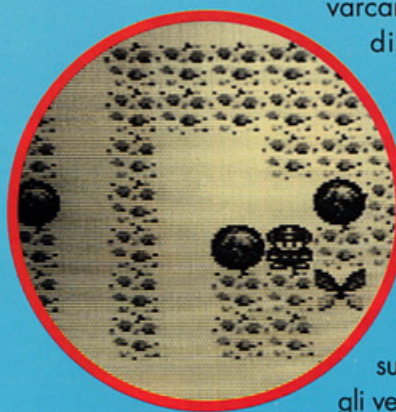
Quando tutte le zone ed i loro livelli sono stati completati tu devi entrare nel Castello di Mario e combattere contro Wario!!!

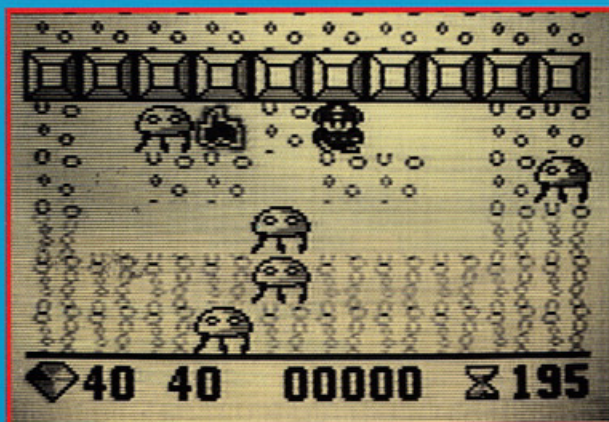
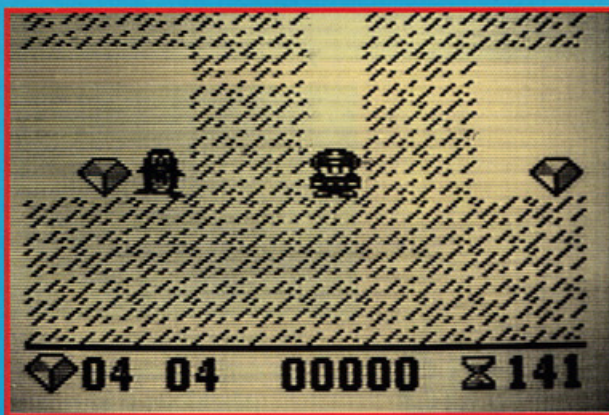
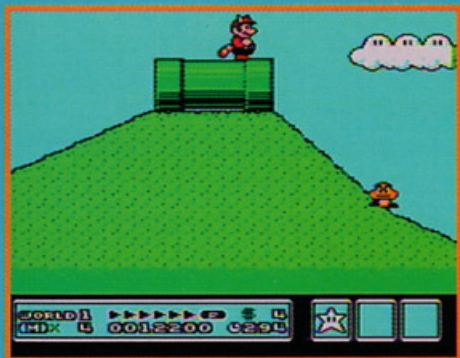
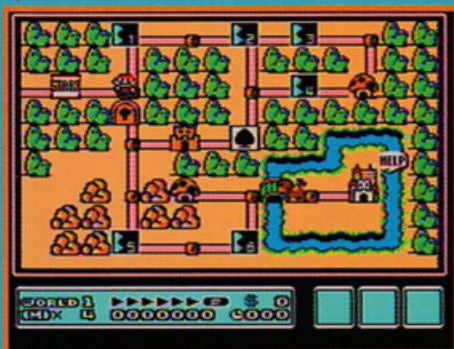
MARIO E YOSHI

Koopas, Goombas e Boo Buddies cadono dal cielo devastando il Game Boy. Yoshi ha un disperato bisogno d'aiuto e c'è solo una persona che può darglielo: sì, Mario è l'unico che può salvare il nostro eroe dalla minaccia di quella furibonda pioggia.

Per poter essere veramente utili a Yoshi, le mosse di Mario devono essere ben studiate, coordinate ed eseguite con attenzione. I nemici vengono giù molto velocemente e quando Mario li prende, deve trascinarli in giro aspettando di unirli a quelli che atterrano. Quando due personaggi uguali verrano messi insieme, spariranno. La velocità del gioco aumenta ad un ritmo incalzante nel corso della battaglia. Se pensavate che questo fosse difficile come inizio, non avete visto ancora nulla!

Si tratta di un vero gioco puzzle sul filone di "Dr. Mario" e "Tetris", titoli ormai famosi tra gli amici del Game Boy. Se vi piace far lavorare la vostra materia grigia, questo gioco è fatto apposta per voi!

BOULDERDASH

E' vero che il talento di Rockford non conosce limiti? Non ha quasi fatto in tempo ad apparire sul NES che le sue fantastiche avventure in miniera sono state riprodotte sul Game Boy. Il padre di Rockford, Stoneford, ha dato al figlio l'incarico di varcare i pericolosi confini di Boulder World per impossessarsi di quella ingente fortuna da sempre sognata. Con la mappa del tesoro in mano e la testa rivolta a quelle sterminate ricchezze, Rockford cercherà di superare le difficoltà che gli verranno incontro.

Ecco un altro emozionante gioco puzzle particolarmente adatto per console portatili. Come Rockford dovrete farvi strada fra i vari passaggi mentre raccogliete i diamanti facendo attenzione ai macigni che si staccano dalla roccia e che minacciano di schiacciarvi continuamente. Pensate con cura le vostre mosse o tutto quello che guadagnerete sarà un bel mal di testa.

Sta a voi delineare il percorso da seguire per cui continuate a scavare e a pensare!

Scivola e sconfiggi inemici

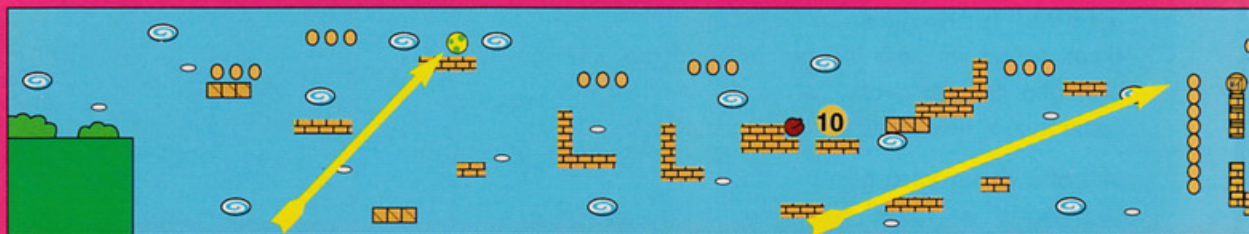
Abbiamo riunito una grande varietà di trucchi, consigli e tattiche per aiutarti a risolvere le parti più difficili di questo fantastico gioco.

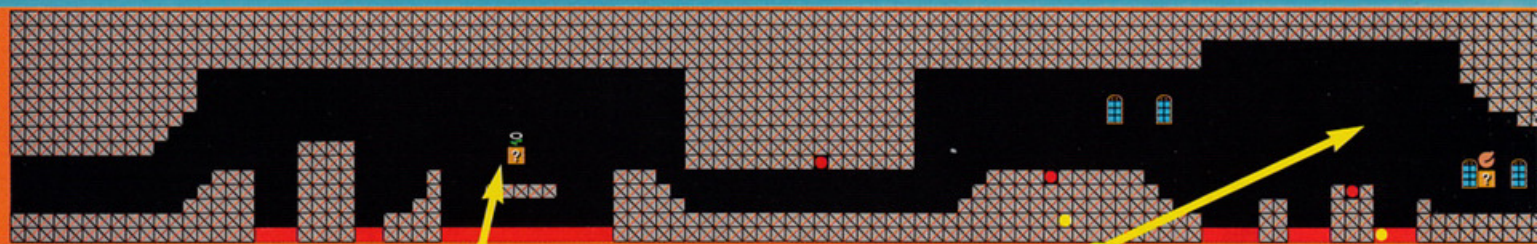
Il Galeone Bianco

Questo è un interessante sotterfugio con il quale potrai veramente guadagnare migliaia di monete e, con queste, extra vite. Per far diventare il fratello "Map Hammer" un galeone, il tuo numero totale di monete quando esci da un livello deve essere divisibile per 11 e il numero che ottieni quando lo dividi per 11 deve essere lo stesso delle decine, così, per esempio, se hai 55 monete, il tuo punteggio dovrà essere di 25450. Inoltre, il tempo per il completamento del livello deve essere pari! Ovviamente questo è molto difficile da fare, ma la ricompensa lo rende particolarmente appetibile.

Saluti

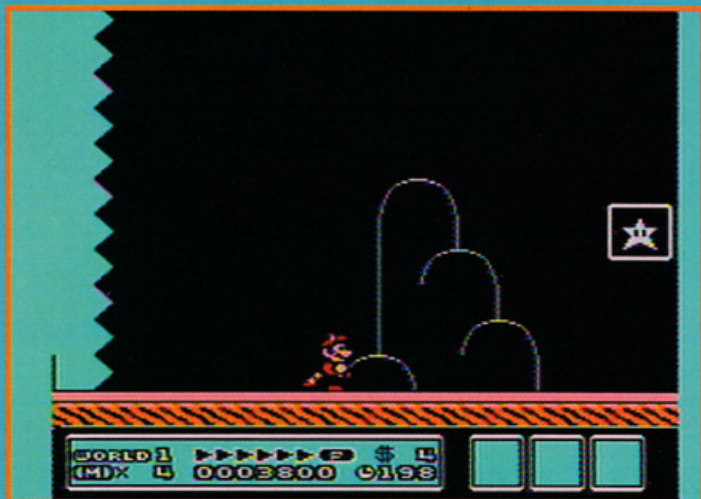
Sebbene non guadagnerai altri punti extra, può essere divertente vedere l'accoglienza che il Re ti farà se sarai vestito con un costume da procione, tanooki o rana! Dovrai essere vestito in uno di questi costumi quando tornerai al castello con la bacchetta magica per ricevere lo speciale messaggio.

1-4 MONDO

Tu puoi raccogliere questo soltanto se cade, a destra, cosi' ricordati di picchiare il blocco a sinistra.

Sali sulla rampa per raccogliere queste monete ma attento a non cadere fuori dallo schermo.

Prendi il Fiore di Fuoco nascosto qui per avere un super potere!

Quando avrai a disposizione le Lische di Pesce vola alto e poi a sinistra e poi a destra. Quando non potrai andare oltre premi in alto per prendere la Secon Warp Visite.

Direzione Power-Up

Puoi determinare in quale direzione cadrà il power-up o la vita extra colpendo una particolare sezione dell'ostacolo. Se tu lo colpirai a destra allora il power-up cadrà a sinistra, mentre se tu lo colpirai a sinistra cadrà a destra. Devi fare così se vorrai essere sicuro di prendere ogni oggetto disponibile!

Vite Extra

Puoi essere sicuro di prendere una star card ogni volta che raggiungi la fine di un livello rimanendo alla destra della rottura nello schermo e poi correre a tutta velocità verso la carta lampeggiante. Se toccherai la massima velocità prima di raggiungerla, potrai saltare dentro la carta e vincere una stella.

Il costume del Tanooki

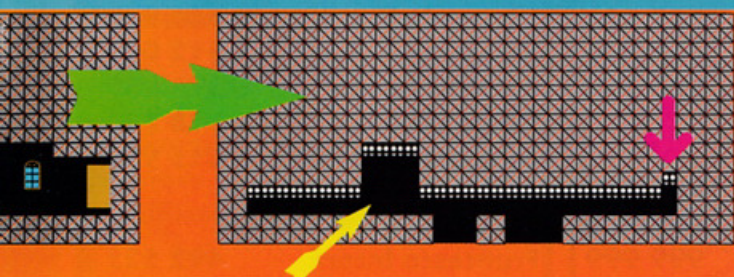
Tips'n' tricks

Come tu sai bene, il Tanooki Mario può tramutarsi in una statua... Quando è in questa forma può infilarsi attraverso i passaggi più stretti - dato che durante questo periodo è invulnerabile, questo potrebbe rivelarsi veramente inestimabile.

La casa del Rospo Bianco

La casa del rospo bianco ha sempre uno speciale oggetto. Per raggiungerla, devi raccogliere un certo numero di monete a differenti stadi - prova i seguenti tre livelli.

Livelli	N. monete	Livelli	N. monete
1.4	44	5.5	28
2.2	30	6.7	78
3.8	44	7.2	46
4.2	22		

Raccogli 44 monete in questo livello e la casa bianca apparira' sulla mappa.

Quando arrivi qui entra nel tunnel e tutto sara' OK!

1 FORTRESSS
MONDO

GAME CHARTS

SUPER NES

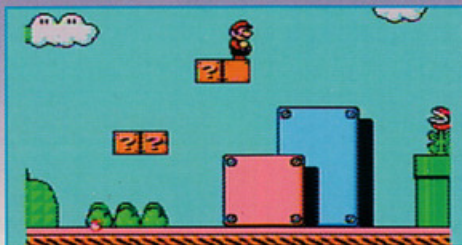
1	Super Mario World	●
2	Street Fighter II	●
3	Super Soccer	●
4	Super Tennis	●
5	F-Zero	●
6	Super R-Type	●
7	Pilotwings	●
8	Sim City	●

NES

1	SMB 3	◆
2	World Cup	▲
3	Dr. Mario	◆
4	SMB 2	▼
5	Double Dragon III	▲
6	TMHT	▲
7	Crackout	▼
8	Terminator 2	◆

GAME BOY

1	Super Mario Land	◆
2	Dr. Mario	▲
3	Gremlins II	▲
4	Spiderman	▼
5	Elevator Action	●
6	World Cup	▼
7	Kung Fu Master	▲
8	Choplifter	●

▲ IN SALITA ▼ IN DISCESA ◆ STABILE ● NUOVA ENTRATA

HIGH SCORES

SUPER NES

F-Zero

Sandro Francescanegli	17 500
Lorenzo Betti	17 200
Claudia Dutto	16 800
Andrea Pastori	12 800

Pilotwings

Gianluca Gaia	LEVEL 8
Barbara Musso	LEVEL 6

Street Fighter II

Gianluca Desiderio	854 000

Super Mario World

Nicola Toffoletto	999 990
Enrico Tasinato	999 990
Simone Colani	964 340
Alessia Pincini	733 450
Marco Demetz	710 360
Roberto Bonanni	600 400
Filippo Manfredi	590 650
Natalia Castaldini	580 100
Alessandro Mazzoleni	570 900
Andrea Melini	570 900

Super Soccer

Elena Favino	COMPLETED
Vicenzo Carducci	COMPLETED
Simone Pellico	COMPLETED

NES

Double Dragon III

Elena Meli	999 999
Gabrio Musso	999 999
Simone Melini	879 154
Gianluca Pergo	767 984
Mauro Pedrazzoli	656 200

Dr. Mario

Vittorio Meli	999 999
Fulvio Branciamore	999 999
Filippo Manfredi	999 999
Francesco Anaclerico	866 300
Fabio Gadia	754 000
Gabrio Strada	735 050
Allesandro Perego	684 000
Enzo D'Ambrosia	657 000
Sandro Spalletti	544 500

SMB 3

Diego Lucciardello	999 999
Alex Vion	999 999
Marco Ratttini	742 530
Francesco Sariozzi	500 990
Andrea Antonelli	500 100

TMHT

Matteo Salvardori	999 999
Marco Manfredi	999 999
Natalia Strada	999 999
Marco Sagripanti	876 298
Filippo Manfredi	799 000
Lorenzo Castaldini	756 364

GAME BOY

Dr. Mario

Francesco Sagripanti	33 600
Diego Angrisano	17 600
Gianluca Pedrazzoli	7 800

Gremlins II

Natalia Strada	999 999
Lorenzo Tonini	999 999
Alex Vion	887 679
Andrea Antonelli	850 008
Francesco Incerti	770 664

Super Mario Land

Luca Panero	9 999 990
Alessandro Rotellini	2 032 970
Stefano Belloni	1 782 000
Sianmaria Bonanno	1 609 650
Enrico Sorrenttno	1 451 230
David Tamburini	1 385 770
Nicola Tassulis	1 384 010
Marco Scavarda	1 350 450
Leonarda Papa	1 348 980
Salvatore Gulino	1 312 020
Roberto Buono	1 276 250
Diego Tonini	1 118 730
Gianluca Bonora	1 015 900

Tetris

Francesco Incerti	492 525
Jacopo Marcovaldi	336 808
Francesco Angrisano	97 880
Antonio Mastrangelo	86 300

La Posta dei Lettori

Ciao a tutta la redazione! Mi chiamo Marco, ho 12 anni e sono un fan del mitico Mario, l'idraulico piu forte del mondo! Un amico mi ha detto che stanno girando un film su di lui! Ma è vero?

Voi ne sapete niente? Rispondetemi! Ciao a tutti!!

Caro Marco il tuo amico è ben informato. Come era possibile che il cinema non si accorgesse del fascino del baffo piu famoso di Brooklyn ? Ed infatti, sono iniziate le riprese di un film che ha come protagonista principale il nostro amico! Da quello che si sa sarà un film mitico che alternera riprese dal vero, scene animate e animazioni elettroniche! Che ne dici? Occhio allo schermo allora!

Ciao redazione , mi chiamo Federica ho 13 anni e una passione smodata per tutti i giochi Nintendo, soprattutto per quelli del Game Boy. Vi ho scritto perche volevo farvi una proposta: a me piace molto giocare con i videogiochi, ma mi piace anche scrivere, avere tanti amici scambiare opinioni sui giochi piu belli, sulla musica, sul cinema... Penso che tanti altri ragazzi e ragazze abbiano questo desiderio e allora perche non lasciate un po di spazio sulla nostra rivista per gli indirizzi? Potrebbe essere un idea? Fatemi sapere!

Dolcissima Federica, la tua lettera ci ha fatto molto piacere. La tua idea è davvero interessante e sicuramente condivisa da tanti altri appartenenti al Club. Devo dirti che anche noi ci stavamo pensando e ne abbiamo discusso piu volte nelle nostre lunghissime riunioni di redazione!

Quindi chissà, probabilmente avrai una sorpresa nei prossimi numeri!

Blastare
SHOOT EM UP Coin Op

Ciao a tutta la banda! Mi chiamo Gianluca ho 14 anni e sono un videofanatico! Mi piace molto questa rivista e sono davvero contento di essere un socio di questo galattico club!

Molte volte su questa rivista (e su altre) trove delle parole un po strane che non capisco bene tipo: Shoot em up, blastare, coin-op. Mi potreste dire cosa significano grazie!

Mitico Gianluca eccoci pronti e scattanti.... insomma! Dunque dopo un lungo consulto con il nostro esperto siamo pronti a sfornare la risposta anzi le risposte che volevi.

Shoot em up si traduce in italiano con spara e fuggi e indica quei giochi tutta azione dove bisogna essere velocissimi a sparare e poi scappare! Blastare è un parola che deriva dall' inglese e si usa come sinonimo di uccidere, eliminare un nemico. Infine coin op significa videogioco funzionante a gettoni , cioè i videogiochi che trovi nelle sale giochi. Ok! Soddisfatto?

Quando hai qualche altro dubbio scrivici siamo qui per te!

RADDOPPIA IL DIVERTIMENTO!
RADDOPPIA L'AZIONE!

LA PIU' GRANDE AVVENTURA
PER IL TUO GAME BOY!